NONARIE

FIGURE DIREZIONALI COINCIDENTI

(gioco globale di allargamento)

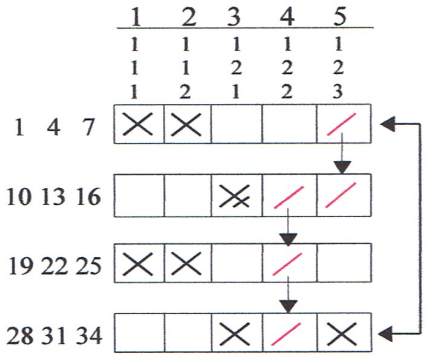
2^A parte

Concludo questa prima rassegna di attacchi sull'allargamento con quello che mi sembra essere un buon modo di giocare con questo tipo di configurazioni: la ricerca delle **"coincidenze verticali unite"** di due figure in due **nonarie** adiacenti.

FIGURE VERTICALMENTE COINCIDENTI

(Gioco di allargamento)

Gli effetti della Legge del terzo sui quattro schemi delle figure sulle nonarie dovrebbero produrre, in modo tendenziale, 13 o 14 figure presenti (due terzi) e 7 o 6 vuoti (un terzo). Naturalmente ci saranno poi le varie situazioni di eccezionalità in allargamento o in calore. Resta il fatto che con un minimo di 12 presenze (tre per nonaria) ci sono almeno 3 figure che coincidono obbligatoriamente in verticale, in qualunque modo dovessimo distribuire le presenze. Se poi consideriamo la prima nonaria 1 e l'ultima 28 legate fra loro come lo sono le altre (come se lo schema fosse circolare dal basso all'alto senza interruzioni) le vincite obbligatorie salgono a quattro.



Nel caso esposto coincidono le figure 1-2-3 per le nonarie 1 e 10; le figure 1-2-2 per le nonarie 10 e 19; le figure 1-2-2 per le nonarie 19 e 28 (evidenziate in rosso) e le figure 1-2-3 per le nonarie 1 e 28. Questa è la situazione più sfavorevole, supponendo però uno sviluppo minimo della Legge del terzo a tre figure per nonaria e cioè un totale di 12 figure sulla globalità dello schema. Ritengo che questo tipo di attacco sull'allargamento possa dare buoni risultati, in considerazione delle possibili vincite disponibili in una partita. Questo ci permette di usare una montante ad incasso fittizio doppio e cioè così strutturata.

1 pezzo fino a un'esposizione di 23;

2pezzi fino a 47;

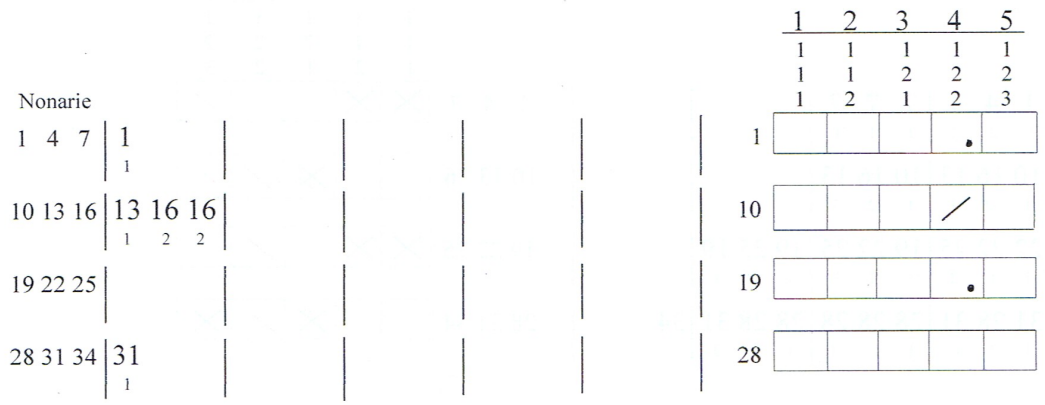
3 pezzi fino a 71;

4 pezzi fino a 95; ecc...

Comunque secondo me la montante da usare è una cosa soggettiva, dipendendo dal carattere e dalla capacità finanziaria di ogni sistemista.

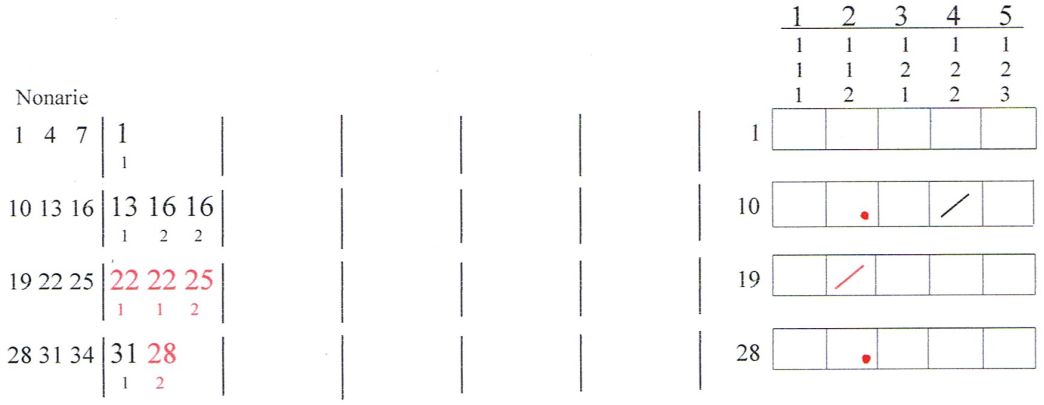
Passiamo alla visione di alcune partite.

<u>Perman.</u> 14 17 3 32 16



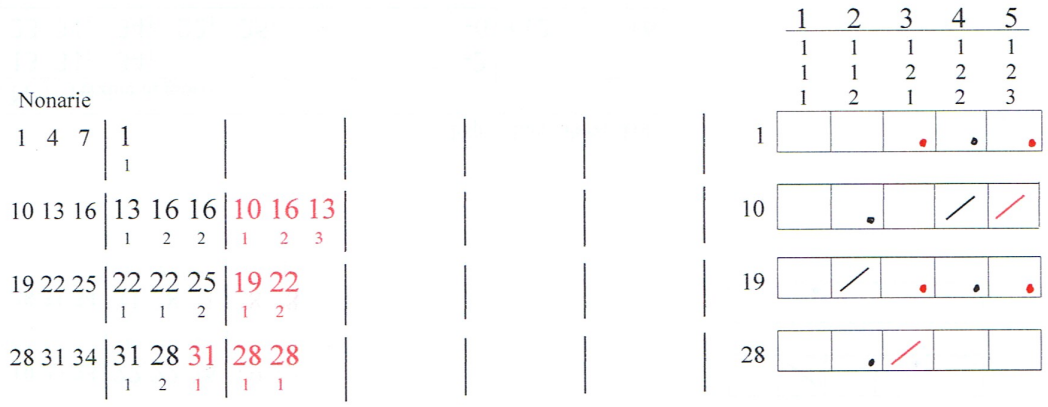
Con la formazione della figura 1-2-2 nella nonaria 10 entra in gioco la corrispondente figura 1-2-2 per le nonarie 1 e 19 (evidenziate con un puntino).

<u>Perman.</u> 24 29 23 27



Con l'inserimento della figura 1-1-2 della nonaria 19 entra in gioco la corrispondente figura 1-1-2 delle nonarie 10 e 28. Penso che il gioco sia chiaro e quindi proseguo più speditamente fino alla prima vincita.

Perman. 32 20 10 17 30 28 | Gioco. 13 23



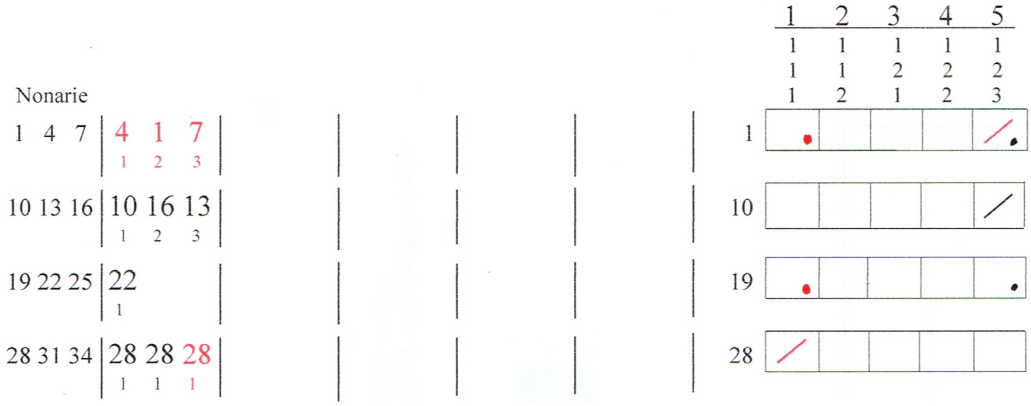
N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
13	31_1 34_1	-2			
23	31_1 34_1 4_1 7_1 22_1+ 25_1	-8	+12		+4

Con il 32 abbiamo inserito la figura 1-2-1 nella nonaria 28 e aperto il gioco sulla corrispondente figura delle nonarie 19 e 1. Con il 28 abbiamo aperto il gioco per la figura 1-1-2 attaccando le terzine 31 e 34 (diverse dalla prima uscita). Con il 13 abbiamo inserito la figura 1-2-3 e aperto la corrispondente figura nella nonarie 1 e 19. Le nonarie 1 e 19 sono aperte per il gioco sulle tre figure 1-2-1, 1-2-2, 1-2-3 e quindi abbiamo anticipato il gioco al secondo termine giocando le terzine 22 e 25 per la nonaria 19 e le terzine 4 e 7 per la nonaria 1. Infatti al colpo successivo esce il 23 che chiude la partita con un utile di 4 pezzi. Qualunque terzina della nonaria 19 uscirà in seguito formerà una delle tre figure. In questo caso, se nelle nonarie 1 e 19 ci fossero stati già presenti i primi due termini, avremmo dovuto giocare le tre terzine che formano la nonaria, e ciò in deroga al principio del minor dispendio possibile.

Abbiamo raggiunto lo scopo. Una volta ottenuto l'utile la partita deve essere chiusa per cominciarne una nuova. La ricerca di altre vincite nella stessa partita è controproducente. Anche se molte volte si ottengono ulteriori vincite che incrementano l'utile, saremmo maggiormente soggetti ai doppioni che, andando avanti nella maturazione dello schema, avranno sempre più la possibilità di formarsi. Inoltre, seguendo questa pessima abitudine, si incapperà fatalmente nella partita difficile, in cui le vincite tarderanno a scadere a causa dei tempi morti necessari alla maturazione degli attacchi.

La nuova partita inizia con una ricostruzione dello schema mediante una risalita di 6 colpi. Questo serve a risparmiare tempo e giungere più in fretta al momento dell'attacco. Io risalgo di 6 colpi ma ognuno può scegliere una risalita maggiore, che però rischia di trovare una chiusura già inclusa. In questo caso si dovrà eliminare qualche colpo dei primi e riprovare la ricostruzione. Proseguiamo con una successiva partita.

Risalita. 10 17 30 28 13 23 | Perman. 6 3 | Gioco. 28 9

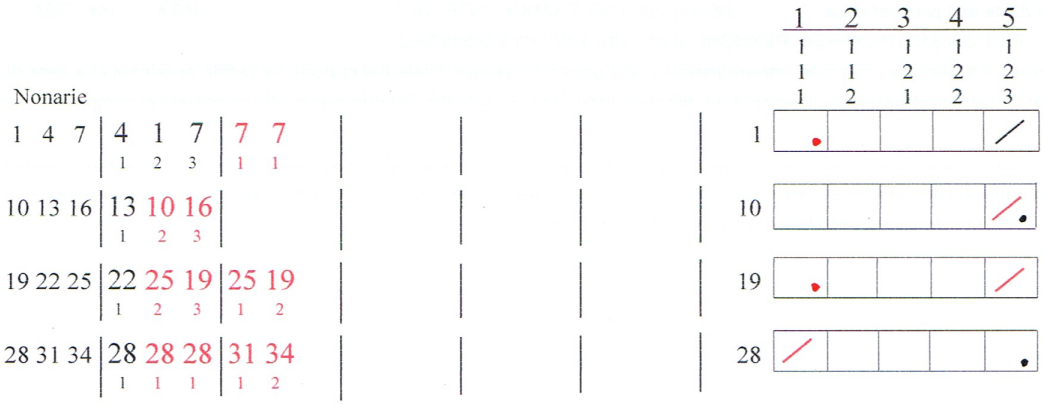


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
28	7_1	-1			
9	7_1+	-2	+12		+10

Con il 3 si apre la nonaria 1 per la figura 1-2-3 e quindi iniziamo il gioco puntando la terzina 7. Con il 28 inseriamo la figura 1-1-1 nella nonaria 28 ma in questa figura non ci sono giochi aperti perché i due termini della nonaria 1 sono 1-2 e non 1-1 (condizione necessaria per questo attacco). Con il 9 otteniamo la figura 1-2-3 nella nonaria 1 e chiudiamo la partita con 10 pezzi di utile.

Nuova partita.

Risalita. 13 23 6 3 28 9 | Perman. 8 27 9 21 0 25 30 10 | Gioco. 30 31 21 34 16



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	16_1	-1			
31	16_1 7_1	-3			
21	16_1 7_1	-5			
34	16_1 7_1	-7			
16	16_1+ 7_1 28_1	-10	+12		+2

La risalita ha prodotto la figura 1-2-3 nella nonaria 1 e le corrispondenti aperture nelle nonarie 10 e 28, che però non giocano perché hanno un solo termine. Con il 21 si forma la figura 1-2-3 nella nonaria 19 che però non era in gioco. Con il 10 si apre la nonaria 10 per la figura 1-2-3 e quindi giochiamo la terzina 16. Con il 30 inseriamo

la figura 1-1-1 nella nonaria 28 e si aprono le nonarie 1 e 19. Aggiungiamo al gioco la terzina 7. Con il 34 si apre la nonaria 28 per la figura 1-2-3 e quindi aggiungiamo al gioco la terzina 28. Con il 16 otteniamo la figura 1-2-3 che chiude la nonaria 10 con la coincidenza con le stesse figure delle nonarie 1 e 19. Abbiamo ottenuto 2 pezzi di utile e raggiunto lo scopo.

Questo è un gioco abbastanza valido che però necessita l'impiego di una montante. Non può essere eseguito a massa pari perché le chiusure del disegno ricercato sono "mirate" e cioè poste in certe posizioni che lasciano alcuni spazi vuoti. Infatti, una volta inserita una barra in uno schema di nonaria, si pongono due puntini sulle due corrispondenti figure di altre due nonarie, mentre una terza nonaria resta senza puntino in quella figura e cioè non entra in gioco. L'uscita della figura corrispondente a quello spazio vuoto ci crea periodi di stallo mentre stiamo puntando su altre nonarie. Se a questo aggiungiamo i periodi di doppiaggio delle figure già presenti, si può arrivare ad esposizioni sostenibili soltanto con una montante in perdita. Comunque, le varie sperimentazioni mi hanno dimostrato che non si raggiungono mai livelli insostenibili, specialmente se usiamo montanti ad incasso fittizio. Qualche giorno si potrà uscire perdenti, ma nella maggioranza le giornate dovrebbero essere vincenti.

In conclusione, tolto l'ultimo tipo di attacco, questi sistemi necessitano di un buon capitale e ciò non rientra nei miei intenti perché gli eventi che capitano nel campo di battaglia, a volte, sono imprevedibili. Questi giochi si basano sulla **qualità** dei risultati e cioè sulle configurazioni che si formano occupando posizioni vuote all'interno dello schema e ciò è sempre un azzardo. Soprattutto perché il tableau è suddiviso in quattro settori e molti colpi vanno a vuoto quando si riempiono quei settori che non sono in gioco.

NINO ZANTIFLORE